



(出所) <https://www.ritsumei.ac.jp/primary/summary/info/>



立命館小学校
学校法人立命館 起業・事業化推進室
教育プロデューサー
正頭英和教諭

ICT活用や課外活動などで 革新的な授業を行う私立小学校

立命館小学校は、鴨川の清流と山々が連なる豊かな自然の中、金閣寺はじめ多くの文化財が集積する京都市北区にある私立小学校です。二つの大学、四つの高等学校、四つの中学校を有する立命館学園に属する唯一の小学校として、2006年に開校しました。小中高一貫教育を提供し、各学年4学級で約720名の児童が在校しています。

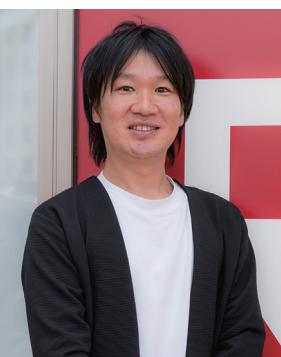
この学校の大きな特色として、開校

5、6年生が取り組むICT科ではマインクラフト教育版や、キャラクターを動かしながらプログラミングできるツールなどを活用した革新的な授業を行っています。ICT科を担当する正頭先生は、マインクラフト教育版を活用した授業についてこう説明します。

「京都の歴史を学びつつ、約5名のチームで仮想空間に世界遺産の建物などを作っています。海外の学校の子どもたちに向けて、英語でプレゼンテーションすることがゴールです。みんなで考え、協力して行動し、時には意見の対立も生まれます。教員はここではあえて何も言いません。子どもたち自身で納得できるまで考え方話し合うことで、解決する力を伸ばします」。

探究していくお金の課題解決型学習

今回は、立命館小学校で5、6年生が取り組むICT科を担当する正頭英和教諭（以下、正頭先生）の金融教育活動を紹介します。正頭先生は2019年に、当時担当していた英語科の授業でゲームのマインクラフトを活用した課題解決型学習が評価され、教育界のノーベル賞と呼ばれる「グローバルティーチャー賞」のトップ10に選出されました。学校の内外で、金融教育をはじめ幅広い教育活動を行う正頭先生に、金融教育活動の具体的な内容や効果的な学習方法、小学校で金融教育を行う意義などをうかがいました。



正頭英和教諭

※正頭先生へのインタビューは2023年10月に実施しました。

また、立命館小学校では放課後の課外活動として「立命館小学校アントレプレナーシッププログラム（以下、外部プログラム）」を実践し、児童たちにさまざまな体験をさせる学習に取り組んでいます。こちらも正頭先生が指導にあたっています。

『自分のやってみたいことをかなえている』という探究プログラムについています。有志で集まった6年生12名が、それぞれ自分で決めたテーマを自

で家を建てたい』という児童がいました。それを否定するのではなく、建てるためにはどうしたらしいのかと一緒に探究していきます。実際には、マインクラフト上に家を作り、3Dプリンターで出力して小さな家を建てることができました。このような体験をした子どもたちは、『とりあえずやってみよう』のハードルがかなり下がり、行動するまでのスピードが速くなりまます。そこがこの学習の大きなポイントです。アントレプレナーシップ教育とくらし塾 きんゆう塾 2024年冬号

いう起業マインドの育成といったイメージがありますが、私はこのブログを通して、子どもたちに人生を樂しむ術を身に付けてほしいと考えています。

由に研究します。例えば『ボタン1個で家を建てたい』という児童がいました。それを否定するのではなく、建てるためにはどうしたらしいのかと一緒に探究していきます。実際には、マインクラフト上に家を作り、3Dプリン

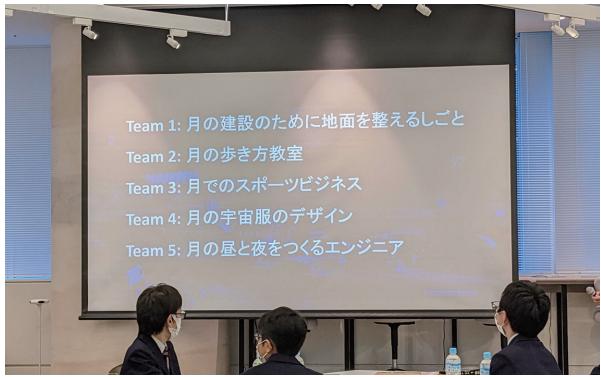
小学生が金融教育を受ける重要性とは

正頭先生は、小学生が金融教育を受ける重要性についてこう話します。

「私は『子どもたちの挑戦する気持ちや好奇心を奪わず、やってみたいことをかなえる教育』を教育理念にしています。子どもたちのやつてみたいことは、『調べてみたい！作つてみたい！試してみたい！』の三つの欲求からなり、これらをかなえる中でさまざまな体験をし、知識を得て、新たな好奇心が喚起されます。そして、やってみたことを阻害する要因の一つとして、お金の問題が立ちはだかることがとて



グローバルティーチャー賞に選出された、マインクラフトを活用した英語の授業。「英語に対するハードルが大きく下がることが最大の特徴です」。現在はICT科で行われている
(出所) https://www.ritsumei.ac.jp/primary/news/detail/?post_id=255



課外プログラムで宇宙スタートアップ企業を訪問。「月の仕事を考えてみよう」というお題に児童たちはさまざまなアイデアを出し、「月の宇宙服のデザイン」が1位に選ばれた
(出所) <https://r-rimix.com/archives/20221220/>



課外プログラムで自動運転ロボットなどを展開する企業を訪問。くるくる表情が変わる自動運転1人乗りロボに試乗。「病院や老人ホームで使ったらよいと思う」という児童の声も
(出所) <https://r-rimix.com/archives/20221220/>

も多いです。例えば、留学したい、大学に行きたい、でもお金の問題であきらめてしまうことは少なくないと思います。そこで奨学金制度を知っていたら、選択肢が増えたかもしれません。クラウドファンディングを知っていたら、あきらめなくてよかったです。お金の問題を解決できれば、やつてみたいことをかなえられる可能性が断然高まり、人生を楽しめる可能性も広がります。そこに、小学生に限らず子どもたちが金融教育を受ける意義や重要性があると思います」。

正頭先生は金融教育に取り組むにあたり、これまでと同様に子どもたちがやってみたいことを一番に考えました。

「お金ありきではなく、まずやってみたいことがあって、そこにお金の問題があることを知り、それを解決することでやってみたいことをかなえる。これを『課題解決型の金融教育パッケージ』のようにして、子どもたちにさまざまな体験をさせることで学びを深めていかねばと考え、課外プログラムで実践することにしました」。

課外プログラムで実践した最初の金融教育は、「10万円をもらったら何に使う？」を考えさせる活動でした。そこで正頭先生は、小学生が金融教育を学ぶもう一つの重要性を感じたと言います。

「子どもたちが考えた10万円の使い方を消費、浪費、貯金、投資の四つに分類したところ、浪費と貯金しかありませんでした。小学生なので、家賃や光熱費といった消費の考え方を発想できませんでした。小学生なので、家賃や光熱費といった消費の考え方を発想できるのは仕方ないですが、10万円を20万円に増やすというような投資の発想を持った児童が1人もいない。『20万円に増やしたいと思わない?』の問いに対しても『そんなことしていいの?』と答えるのを聞いたとき、子どもたちのお金に対する固定観念というのを痛感しました。日本では、お金は汚いもの、お金をたくさん稼ぐことは悪いこと、お金は貯めるもの、そういう

たことを言われることが多いです。お金は汚いものでもきれいなものでもなく、単なる道具。でもやつてみたいことをかなえるためには、お金を無視できないことが多い。お金の使い方によつて、自分の未来も人との関わり方も変わつてくる。お金の学びはデリケートなので注意は必要ですが、消費、浪費、貯金、投資という考え方をきちんと教えて、選択肢を増やしてあげることはとても重要です」。

実践活動による児童たちの具体的な体験学習内容

小学生が金融教育を学ぶ入り口は、「稼ぐ」や「投資」がよいと正頭先生は言います。

「お金とは何か」のような学習は、



1万3,000名超の来場者でにぎわうフェスタに、児童たちは「キャンバススクエスト～怪盗と6つの秘宝～」という謎解きイベントでブースを出店。謎の考案、広報、デザイン、会計、総指揮を12名が役割分担して運営した



「お金を払ってもらうので、子どもでも簡単にできるけど面白い謎を頑張って作った」と児童たちが言う謎解きイベントは、1回200円。自作のパンフレットを使って、自分たちでお客さんにルールを説明する



お客様の足が途絶えると、自作の看板を持って人混みの中へ呼び込みに。「最初は少し恥ずかしかったけど、『どこでやってるの?』と興味を持ってもらえるとうれしかった」。児童たちの努力が実り黒字を達成した

小学生が興味を持ちづらく、次の展開につなげにくいように思います。『稼ぐ』や『投資』のような題材は、小学生でも興味を持ちやすく、面白がつてお金について積極的に知ろうとします。展開も広がりやすく、例えば投資なら『習い事も投資なんだよ』と展開することで、自己投資の考え方も学ばせることができます」。

実際に正頭先生は、ゲームを使つた投資の学習を課外プログラムで実践しました。

「四つの会社のうち、どの会社の値段が上がるかを予測して投資するゲームで、『この後値段は上がる?下がる?』の問い合わせに、まずは勘で答えさせます。ギャンブルのように感じた子どもたちに、『リスクはあるけど世

の中の流れや情報から考えることで、より正確に予測できるんだよ』と教えることにつなげます」。

「お金は、増えた・減ったの結果がわかりやすいものだから、『くやしい!』とか『やつた!』とか夢中になつっていました。楽しい体験だったから測できるのか興味を持ち、自分から『知りたい!』や『試したい!』と意欲的に学ぶ大きな動機づけになったと思います」。

また、正頭先生は児童たちの三つの欲求「調べてみたい! 作つてみたい! 試してみたい!」のほかに大きな欲求があることに気づき、それをかなえる金融教育の実践授業にも取

り組み始めました。

「子どもたちに何をしたいか書かせるたびに、『商売してみたい!』という声がとても多いんです。小学校では、ハーダルがかなり高いのですが、地域で行われる大きなイベント『びわこ・くさつ健幸フェスタ(2023年11月開催)』の会場が立命館大学のキャンパスということもあり、そこにブースを出して子どもたちが商売を体験できることになりました」。

この商売体験での子どもたちへの課題は、学校から出た予算10万円を1円でも黒字にして返済すること。正頭先生はこの体験が、児童たちの借金に対するマインドセットを変える機会になればと考えました。

「これは子どもたちにとって初めての借金体験です。最初に10万円の使い方について話し合いをさせると『借金はよくないから使わない今までよいのでは?』、『使わずに1円でも稼げば僕らの勝ち!』といった貯めておこう的な発想ばかりでした。その後、子どもたちからいろいろやつたらかなえられるかをみんなで考えていくと、何をするにもお金がかかるということが見えてきます。子どもたちの中で借金のイメージが、

悪いものから必要なものに変わつていく過程です。借金にはだめな借金もあれば、融資のように必要な借金もあることを認識させ、借りた10万円を使うからこそ稼げるチャンスがあることを体験させる。その体験によって借金の考え方を正しく理解し、偏りがちな借金に対するマインドセットを多少でも変えられればと思っています」。

商売体験の実施内容は児童たちがいろいろ案を練った末、謎解きイベントに決まり準備を行いました。その間、正頭先生はなるべく手を出さないようにしています。

「食品を売ることは難しいので何か物を作ろうとしましたが、自分たちのスキルでは販売できる物を作れないとわかり、『体験を売ろう!』という案が出て謎解きイベントに決まりました。会場を巡りながらいろいろな謎を解いていくスタンプラリーのようなものです。子どもたちは自分たちのやつてみたいことがかなえられることにワクワクしながら、謎解きを作るプロから作り方を聞いたり、作った謎解きイベントを自分たちで仮体験したりと、主体的に準備を進めました。こうした体験学習において、私の役割は、子どもたちがやつてみたいことをかなえる環境をできるだけ整えることだけで、基本的にはリクエストがない限り手を出しません。困難も失敗も成功も、子どもたちにとって欠かせない体験ですから」。



2023年1月にリリースしたゲーム「桃太郎電鉄教育版」を監修。自ら考える力を養うアクティブラーニング型教材。プレー時間の制限や対象地域の選択が可能、貧乏神は登場しない、さまざまな端末から使えるWEBブラウザ版とするなど、授業で使いやすい設計としている



2022年4月に金融機関よりリリースしたアクティブラーニング型金融教育プログラムを監修。「導入、貯金、借金、投資、稼ぐ、金融トラブル、奨学金」の七つのプログラムで構成

エンターテイメントを 教材開発に活用する エデュテイメントの学習効果

正頭先生は学校外でもさまざまな教育活動を行つており、子どもたちが夢中になれる教材を数多く開発しています。教材開発のきっかけについて、正頭先生はこう話します。

「日本の教育は遅れている、というような声をよく耳にしますが、グローバルティーチャー賞のトップ10に選ばれたとき、同じく選ばれたほかの国の先生方の模擬授業を見て、日本の先生方が行つている教育の内容は素晴らしいと改めて実感しました。教材開発の根底にあるのは、メイドインジャパンの教育を具現化することで、日本の教育レベルの高さを証明したいという気持ちです」。

正頭先生がさまざまな企業と連携して手がけた教材は「桃太郎電鉄教育版の監修」、「高校生向け金融教育プログラムの監修」、「中高生向け企業訪問事前事後学習教材の共同開発」などがあげられます。学習対象者や学習内容は多岐にわたりますが、どれも主体的な学習を育成するアクティブラーニング型になっています。

「エンターテイメントが溢れる時代に生きる今の子どもたちは、極端に言え

ば、楽しくなければ自ら行動しません。子どもたちが主体的に学ぶためには、夢中になるくらい楽しめる教材が必要です。そのためにはエンターテイメントを活用するなど、遊ぶように学ぶ学習方法『エデュテイメント』が効果的と考えており、教材開発に限らず授業を組み立てるうえでも重要視しています」。

金融教育は子どもたちが やりたいことをかなえるために 避けて通れない学び

ICTやゲームを活用した課題解決型学習、エデュテイメントを組み込んだ教材開発など、これまで取り組んださまざまな教育活動を通して、正頭先生は金融教育についてこう語ります。

「金融教育は子どもたちがやってみたいことをかなえるための手段であり、避けて通れない学びであると、改めて実感しています。日本の教育の未来を明るくする大きな役割を担つていると言つても過言ではありません。小学校の段階からもっと金融教育に取り組み、浸透させる必要性を感じます。そして私は今後も、子どもたちの好奇心や挑戦したい気持ちにフォーカスし、子どもたちに世の中や人生をもつともっと楽しんでもらえるように、前めりになるくらい楽しい体験を提供していきたいと思います」。